

ISBN : 978-2-36328-308-5
9 782363 283085
BBEHDE01
29,90€

Les sorts de *Héros & Dragons* en un clin d'œil

Sorts de barde

Tours de magie (niveau 0)

Aura du héros : Le PJ obtient un *avantage* aux tests de Charisme.

Illusion mineure : Crée un son ou une image représentant un objet.

Lumière : L'objet ciblé émet de la lumière dans un rayon de 12 mètres.

Lumières dansantes : Crée des torches ou des lumières flottants dans l'air.

Main du mage : Fait apparaître et permet de contrôler une main spectrale.

Message : Conversation murmurée à distance.

Moquerie cruelle : Sarcasmes provoquant 1d4 dégâts psychiques et dés*avantage*.

Porte-bonheur : Résistance aux dégâts élémentaires.

Prestidigitation : Tours de magie basiques.

Réparation : Permet de réparer un objet cassé ou déchiré.

Viser juste : Le PJ obtient un *avantage* sur son prochain jet d'attaque.

Niveau 1

Amitié avec les animaux : Permet de *charmer* un animal.

Charme-personne : La cible *charmée* se considère comme l'amie du PJ.

Communication avec les animaux : Le PJ peut communiquer avec les bêtes.

Compréhension des langues : Le PJ comprend les langages écrits ou parlés.

Déguisement : Modifie l'apparence du PJ.

Détection de la magie : Le PJ perçoit la présence de magie dans un rayon de 9 mètres.

Fléau : Jusqu'à trois cibles doivent retrancher 1d4 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde.

Fou rire : La cible est *à terre* et *neutralisée*.

Grande foulée : +3 mètres à la vitesse de la cible.

Héroïsme : La cible est immunisée à l'état *terrorisé* et gagne des points de vie temporaires.

Identification : Permet d'identifier les propriétés et l'usage d'un objet magique.

Image silencieuse : Permet de créer une image illusoire silencieuse.

Instrument fantomatique : La cible subit 2d4 dégâts psychiques par round et est *étourdie*.

Léger comme une plume : Ralentit la chute de 5 cibles.

Lueurs féeriques : *Avantage* au jet d'attaque contre les cibles affectées et annule *invisibilité*.

Mot de guérison : Sort en action bonus qui permet de rendre 1d4+modificateur points de vie.

Serviteur invisible : Crée une force *invisible* capable d'effectuer des tâches simples.

Soin des blessures : Rend 1d8 + modificateur points de vie.

Sommeil : Endort 5d8 points de vie de créatures.

Texte illusoire : Le véritable texte écrit n'est lisible que par les personnes désignées.

Vague tonnante : Les cibles subissent 2d8 dégâts et sont repoussées de 3 mètres.

Niveau 2

Amélioration de caractéristique : Une des caractéristiques de la cible est augmentée.

Apaisement des émotions : Supprime les émotions fortes au sein d'un groupe.

Bouche magique : Délivre un message quand on la déclenche.

Briser : Inflige 3d8 dégâts dans un rayon de 3 mètres y compris sur les objets non magiques.

Cécité/surdité : Rend un ennemi *sourd* ou *aveugle*.

Chauffer le métal : Porte au rouge un objet de métal dont le contact provoque 2d8 dégâts.

Déblocage : Permet d'ouvrir une serrure, supprime temporairement *verrou magique*.

Détection des pensées : Permet de lire les pensées de certaines créatures.

Envoûtement : Permet de capter l'attention d'une cible.

Immobiliser un humanoïde : La cible est *paralysée*.

Invisibilité : La cible est *invisible*. Le sort prend fin si la cible attaque ou lance un sort.

Localiser des animaux ou des plantes : Trouver un spécimen d'une bête ou d'une plante.

Localiser un objet : Permet de trouver la direction vers un objet proche.

Messager animal : Envoie un petit animal porter un message de 25 mots.

Offrande inéluctable : Force la cible à vous donner l'objet qu'elle tient en main.

Ombres imaginaires : La cible subit un *désavantage* à toutes ses actions.

Restauration inférieure : Guérit maladies et états *aveuglé*, *assourdi*, *paralysé* et *empoisonné*.

Silence : Sphère de 6 mètres sans aucun son. Créatures *assourdies*, pas de sort verbal.

Stalagmites fulgurantes : 4d4 dommages dans un carré de 3 mètres et cibles *entravées*.

Suggestion : Impose la conduite à suivre à la cible.

Voir l'invisible : Le PJ peut voir les créatures et objets *invisibles* et observer le plan éthéré.

Zone de vérité : Sphère de 4,50 mètres dans laquelle il est impossible de mentir.

Niveau 3

Catalepsie : Place une créature consentante en état similaire à la mort.

Clairvoyance : Le PJ peut voir ou entendre par un organe sensoriel *invisible* à 1,5 kilomètre.

Communication avec les morts : Permet de poser 5 questions à un cadavre.

Communication avec les plantes : Donner des ordres et poser des questions aux plantes.

Croissance végétale : Rend la végétation plus touffue ou plus luxuriante.

Dissipation de la magie : Annule un effet magique ou un sort.

Envoi de message : Envoie un message télépathique de 25 mots à une portée illimitée.

Glyphe de protection : Piège magique déclenchant un sort ou une explosion.

Image majeure : Illusion visuelle, auditive et sensorielle très fidèle qui peut être déplacée.

Jeter une malédiction : La cible subit des *désavantages*, des dégâts ou perd ses actions.

Langues : La cible comprend et peut parler toutes les langues.

Motif hypnotique : Cibles *charmées* et *neutralisées* dans un cube de 9 mètres.

Non-détection : La cible est dissimulée à toute magie de divination.

Nuage puant : Nuage de gaz dans une sphère de 6 mètres qui cause des vomissements.

Petite hutte : Crée un dôme de 3 mètres infranchissable et imperméable à toute magie.

Peur : Dans un cône de 9 mètres, les cibles sont *terrorisées* et fuient.

Niveau 4

Compulsion : Les cibles sont forcées de se déplacer dans la direction que vous imposez.

Confusion : Les cibles agissent de manière aléatoire.

Invisibilité supérieure : La cible est *invisible* pendant toute la durée du sort.

Liberté de mouvement : Impossible de ralentir, de *paralyser* ou d'*entraver* la cible.

Localiser une créature : Permet de trouver la direction vers une créature.

Métamorphose : Transforme la cible en bête au choix du PJ.

Porte dimensionnelle : Déplacement instantané jusqu'à 150 mètres.

Terrain hallucinatoire : Permet de maquiller le terrain naturel en un autre.

Niveau 5

Animation des objets : Permet d'animer jusqu'à 10 objets et de les contrôler.

Apparence trompeuse : Illusion permettant de déguiser plusieurs cibles.

Cercle de téléportation : Crée un portail vers une destination lointaine.

Coercition mystique : La cible est *charmée* pendant 30 jours et doit obéir aux ordres du PJ.

Dominer un humanoïde : La cible est *charmée*, le PJ contrôle ses actions.

Entrave planaire : Le PJ s'attache les services d'une créature extraplanaire.

Éveil : Le PJ éveille à la conscience de manière permanente une plante ou un animal.

Immobiliser un monstre : La cible est *paralysée*.

Légende : Permet de découvrir des informations secrètes à propos de la cible.

Modification de mémoire : Permet de remodeler les souvenirs de la cible.

Rappel à la vie : Ramène à la vie une créature décédée depuis moins de 10 jours.

Restauration supérieure : La cible est débarrassée d'un état néfaste.

Rêve : Permet de communiquer à distance avec la cible à travers les rêves.

Scrutation : Permet d'observer et d'écouter la cible à distance, à l'insu de la cible.

Soin des blessures de groupe : Rend 3d8+modificateur points de vie à six créatures proches.

Tromperie : Le PJ est *invisible* et crée un double illusoire de lui-même.

Niveau 6

Danse irrésistible : La cible danse sans cesse et subit un dés*avantage*.

Illusion programmée : Illusion qui se déclenche selon les conditions spécifiées.

Mauvais œil : Le regard du PJ cause des effets néfastes pendant la durée du sort.

Protections et sceaux : Permet de placer des protections dans un bâtiment.

Suggestion de groupe : Les cibles suivent les ordres du PJ pendant 24 heures.

Trouver un chemin : Permet de déterminer le chemin le plus court vers une destination.

Vision suprême : La cible repère les portes cachées par magie et voit le plan éthéré.

Niveau 7

Cage de force : Crée une prison immobile, *invisible* et infranchissable.

Épée magique : Crée une épée de force qui inflige 3d10 dégâts.

Forme éthérée : Le PJ entre sur le plan éthéré et peut s'y déplacer.

Image projetée : Crée un double illusoire du PJ jusqu'à 750 kilomètres.

Manoir somptueux : Crée une vaste demeure extraplanaire pendant 24 heures.

Mirage : Permet de maquiller le terrain naturel en un autre pendant 10 jours.

Régénération : Rend 4d8+15 PV, plus 1 PV par tour et fait repousser les membres.

Résurrection : Ramène à la vie une créature décédée depuis moins de 100 ans.

Symbole : Crée un glyphe piégé qui affecte tous ceux qui le lisent.

Téléportation : Le PJ et jusqu'à 8 créatures sont déplacées instantanément.

Niveau 8

Bagou : Minimum 15 aux tests de Charisme, la magie identifie le PJ comme sincère.

Dominer un monstre : La cible est *charmée*, le PJ contrôle ses actions.

Esprit faible : 4d6 dégâts et la cible voit son Intelligence et son Charisme réduits à 1.

Esprit impénétrable : La cible est invulnérable aux sorts qui affectent l'esprit.

Mot de pouvoir étourdissant : La cible, qui possède moins de 150 PV, est *étourdie*.

Niveau 9

Harmonique miraculeuse : Rend 10 PV par tour aux cibles et annule des effets néfastes.

Métamorphose suprême : Transforme une créature en une autre ou en objet.

Mot de pouvoir mortel : La cible, qui possède moins de 100 PV, meurt instantanément.

Prémonition : La cible ne peut pas être *surprise* et bénéficie d'*avantages*.

Sorts de clerc

Tours de magie (niveau 0)

Assistance : La cible peut ajouter 1d4 à un test de caractéristique.

Épargner les mourants : Stabilise une créature à 0 points de vie.

Flamme sacrée : Une lumière s'abat sur la cible et lui inflige 1d8 dégâts radiants.

Lumière : L'objet ciblé émet de la lumière dans un rayon de 12 mètres.

Réparation : Permet de réparer un objet cassé ou déchiré.

Résistance : La cible peut ajouter 1d4 à un jet de sauvegarde.

Thaumaturgie : Permet de créer un effet magique mineur à choisir dans une liste.

Niveau 1

Balisage : Rayon infligeant 4d6 dégâts radiants. La cible brille pendant un tour.

Bénédiction : Jusqu'à trois cibles peuvent ajouter 1d4 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde.

Blessure : Attaque de contact infligeant 3d10 dégâts nécrotiques.

Bouclier de la foi : La cible obtient un bonus de +2 à la CA.

Création ou destruction d'eau : Crée ou détruit de l'eau ou fait tomber la pluie.

Détection de la magie : Le PJ perçoit la présence de magie dans un rayon de 9 mètres.

Détection du mal et du bien : Détecte les créatures bénéfiques ou maléfiques par nature.

Détection du poison et des maladies : Détecte la présence de poison ou de maladies.

Fléau : Jusqu'à trois cibles doivent retrancher 1d4 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde.

Injonction : La cible doit obéir à un ordre d'un seul mot.

Mot de guérison : Sort en action bonus qui permet de rendre 1d4+modificateur points de vie.

Protection contre le mal et le bien : La cible est protégée contre certains types de créatures.

Purification de la nourriture et de l'eau : Ôte de nourriture et boisson toute maladie ou poison.

Sanctuaire : Pour attaquer la cible, l'assaillant doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse.

Soin des blessures : Rend 1d8+modificateur points de vie.

Niveau 2

Aide : Jusqu'à trois cibles augmentent leurs PV maximum et actuels.

Amélioration de caractéristique : Une des caractéristiques de la cible est augmentée.

Apaisement des émotions : Supprime les émotions fortes au sein d'un groupe.

Arme spirituelle : Crée une arme spectrale que vous envoyez attaquer vos ennemis.

Augure : Divination permettant de deviner l'issue favorable ou défavorable d'une conduite.

Cécité/surdité : Rend un ennemi *sourd* ou *aveugle*.

Doux repos : Empêche la décomposition d'un cadavre et sa transformation en mort-vivant.

Flamme éternelle : Crée de manière permanente une flamme similaire à celle d'une torche.

Immobiliser un humanoïde : La cible est *paralysée*.

Lien de protection : +1 à la CA et résistance pour la cible. Le PJ subit les mêmes dégâts.

Localiser un objet : Permet de trouver la direction vers un objet proche.

Prière de soins : Jusqu'à six créatures récupèrent 2d8 + modificateur points de vie.

Protection contre le poison : Neutralise le poison chez une cible *empoisonnée*.

Restauration inférieure : Guérit maladies et états *aveuglé*, *assourdi*, *paralysé* et *empoisonné*.

Silence : Sphère de 6 mètres sans aucun son. Créatures *assourdies*, pas de sort verbal.

Trouver les pièges : Le PJ perçoit la présence de pièges.

Zone de vérité : Sphère de 4,50 mètres dans laquelle il est impossible de mentir.

Niveau 3

Animation des morts : Crée un zombi ou un squelette sous le contrôle du PJ.

Catalepsie : Place une créature consentante en état similaire à la mort.

Cercle magique : Protège une zone contre un type de créature.

Clairvoyance : Le PJ peut voir ou entendre par un organe sensoriel *invisible* à 1,5 kilomètre.

Communication avec les morts : Permet de poser 5 questions à un cadavre.

Création de nourriture et d'eau : Crée 25 kg de nourriture et 120 litres d'eau.

Dissipation de la magie : Annule un effet magique ou un sort.

Envoi de message : Envoie un message télépathique de 25 mots à une portée illimitée.

Esprits gardiens : Invoque des esprits qui protègent le PJ et frappent ses ennemis.

Fusion dans la pierre : Le PJ peut se fondre dans la pierre.

Glyphe de protection : Piège magique déclenchant un sort ou une explosion.

Langues : La cible comprend et peut parler toutes les langues.

Lever une malédiction : Annule toutes les malédictions qui affectent la cible.

Lueur d'espoir : Les cibles peuvent éviter la mort et être soignées plus efficacement.

Lumière du jour : Crée une sphère de lumière vive.

Jeter une malédiction : La cible subit des *désavantages*, des dégâts ou perd ses actions.

Marche sur l'eau : Les cibles marchent sur une surface liquide comme si elle était solide.

Mot de guérison de groupe : Sort en action bonus qui rend 1d4+modificateur PV à six cibles.

Protection contre l'énergie : La cible devient résistante aux dégâts d'un certain type.

Revigorer : Ramène à la vie, avec 1 PV, une créature morte depuis une minute.

Niveau 4

Bannissement : Envoie la cible dans un demi-plan ou dans son plan d'origine.

Contrôle de l'eau : Permet de contrôler une étendue d'eau.

Divination : Le PJ pose une question à un dieu ou un de ses serviteurs.

Façonnage de la pierre : Permet de modifier la forme d'un objet en pierre ou d'un mur.

Gardien de la foi : Crée un gardien spectral qui attaque quiconque passe à proximité.

Liberté de mouvement : Impossible de ralentir, de *paralyser* ou d'*entraver* la cible.

Localiser une créature : Permet de trouver la direction vers une créature.

Protection contre la mort : Évite à la cible de tomber à 0 PV ou de subir un effet mortel.

Niveau 5

Coercition mystique : La cible est *charmée* pendant 30 jours et doit obéir aux ordres du PJ.

Colonne de flamme : Un feu divin inflige 4d6 dégâts de feu et 4d6 dégâts radiants.

Communion : Le PJ pose trois questions à un dieu ou son représentant.

Contagion : Inocule une maladie à la cible.

Dissipation du mal et du bien : Protège le PJ contre les attaques de certaines créatures.

Entrave planaire : Le PJ s'attache les services d'une créature extraplanaire.

Fléau d'insectes : Invoque des insectes qui attaquent et infligent 4d10 dégâts perforants.

Légende : Permet de découvrir des informations secrètes à propos de la cible.

Rappel à la vie : Ramène à la vie une créature décédée depuis moins de 10 jours.

Restauration supérieure : La cible est débarrassée d'un état néfaste.

Sanctification : Protège une large zone contre certaines créatures et y ajoute un effet.

Scrutation : Permet d'observer et d'écouter la cible à distance, à l'insu de la cible.

Soin des blessures de groupe : Rend 3d8+modificateur points de vie à six créatures proches.

Niveau 6

Allié planaire : Le PJ reçoit l'aide d'une puissante créature d'un autre monde.

Barrière de lames : Crée un mur droit ou circulaire composé de lames tranchantes.

Contamination : La cible subit 14d6 dégâts nécrotiques et voit son maximum de PV réduit.

Création de mort-vivant : Crée des goules au service du PJ.

Festin des héros : Ceux qui mangent le festin en retirent plusieurs bénéfices.

Guérison : Soigne 70 PV, annule les états *aveuglé* et *assourdi* et guérit les maladies.

Interdiction : Interdit la téléportation dans une zone et blesse un type de créature.

Mot de retour : Téléporte le PJ et cinq alliés dans un sanctuaire lié à sa divinité.

Trouver un chemin : Permet de déterminer le chemin le plus court vers une destination.

Vision suprême : La cible repère les portes cachées par magie et voit le plan éthéré.

Niveau 7

Changement de plan : Transporte le PJ et huit alliés sur un autre plan d'existence.

Forme éthérée : Le PJ entre sur le plan éthéré et peut s'y déplacer.

Invoquer un céleste : Invoque un céleste qui obéit aux ordres du PJ.

Parole divine : Mot qui peut *assourdir*, *aveugler*, *étourdir*, voire tuer sur-le-champ.

Régénération : Rend 4d8+15 PV, plus 1 PV par tour et fait repousser les membres.

Résurrection : Ramène à la vie une créature décédée depuis moins de 100 ans.

Symbole : Crée un glyphe piégé qui affecte tous ceux qui le lisent.

Tempête de feu : Feu qui inflige 7d10 dégâts et embrase les objets inflammables.

Niveau 8

Aura sacrée : Lumière divine qui protège les alliés du PJ.

Champ antimagie : Crée une zone dans laquelle toute magie est impossible.

Contrôle du climat : Le PJ contrôle la météo dans un rayon de 7,5 kilomètres.

Tremblement de terre : Séisme qui ébranle les créatures et endommage les bâtiments.

Niveau 9

Guérison de groupe : Rend jusqu'à 700 PV et guérit les maladies.

Portail : Crée une porte qui conduit à un autre plan d'existence.

Projection astrale : Le PJ et ses alliés sont projetés sur le plan astral.

Résurrection suprême : Ramène à la vie une créature décédée depuis 200 ans.

Sorts de druide

Tours de magie (niveau 0)

Assistance : La cible peut ajouter 1d4 à un test de caractéristique.

Bouffée de poison : Projette du gaz toxique sur une cible et lui inflige 1d12 dégâts de poison.

Druidisme : Le PJ crée divers effets magiques mineurs liés à la nature.

Éclat de bois : Le PJ projette une javeline qui inflige 1d6 dégâts perforants.

Gourdin magique : Transforme un bâton en arme magique.

Produire une flamme : Fait apparaître une flamme dans la main du PJ.

Réparation : Permet de réparer un objet cassé ou déchiré.

Résistance : La cible peut ajouter 1d4 à un jet de sauvegarde.

Niveau 1

Amitié avec les animaux : Permet de *charmer* un animal.

Baies nourricières : Crée 10 baies qui guérissent 1 PV et nourrissent pour la journée.

Charme-personne : La cible *charmée* se considère comme l'amie du PJ.

Communication avec les animaux : Le PJ peut communiquer avec les bêtes.

Création ou destruction d'eau : Crée ou détruit de l'eau ou fait tomber la pluie.

Détection de la magie : Le PJ perçoit la présence de magie dans un rayon de 9 mètres.

Détection du poison et des maladies : Détecte la présence de poison ou de maladies.

Enchevêtrement : Les créatures sont *entravées* dans un carré de 6 mètres.

Grande foulée : La vitesse de la cible augmente de 3 mètres.

Lueurs féeriques : *Avantage* au jet d'attaque contre les cibles affectées et annule *invisibilité*.

Mot de guérison : Sort en action bonus qui permet de rendre 1d4+modificateur points de vie.

Nappe de brouillard : Crée un brouillard dans lequel la visibilité est nulle.

Purification de la nourriture et de l'eau : Ôte de nourriture et boisson toute maladie ou poison.

Saut : La cible voit sa distance de saut triplée.

Soin des blessures : Rend 1d8+modificateur points de vie.

Vague tonnante : Les cibles subissent 2d8 dégâts et sont repoussées de 3 mètres.

Niveau 2

Amélioration de caractéristique : Une des caractéristiques de la cible est augmentée.

Bourrasque : Crée un vent violent qui ralentit et repousse les créatures.

Chauffer le métal : Porte au rouge un objet de métal dont le contact provoque 2d8 dégâts.

Compagnon animal : Le PJ convainc un animal d'être un compagnon fidèle.

Croissance d'épines : Transforme le sol en terrain difficile qui inflige 2d4 dégâts.

Immobiliser un humanoïde : La cible est *paralysée*.

Lame de feu : Le PJ invoque une lame enflammée qui inflige 3d6 dégâts de feu.

Localiser des animaux ou des plantes : Trouver un spécimen d'une bête ou d'une plante.

Localiser un objet : Permet de trouver la direction vers un objet proche.

Messager animal : Envoie un petit animal porter un message de 25 mots.

Passage sans trace : Le PJ et ses alliés ont +10 en Discrétion et ne laissent pas de trace.

Peau d'écorce : La cible a une CA de minimum 16.

Protection contre le poison : Neutralise le poison chez une cible *empoisonnée*.

Rayon de lune : Rayon de lumière qui inflige 2d10 dégâts radiants et révèle les métamorphes.

Restauration inférieure : Guérit maladies et états *aveuglé*, *assourdi*, *paralysé* et *empoisonné*.

Sphère de feu : Invoque un globe de feu qui inflige 2d6 dégâts à ceux qui s'en approchent.

Trouver les pièges : Le PJ perçoit la présence de pièges.

Vision dans le noir : La cible bénéficie d'une vision dans le noir à 18 mètres.

Niveau 3

Appel de la foudre : Le PJ crée un orage et peut faire frapper la foudre à chaque tour.

Catalepsie : Place une créature consentante en état similaire à la mort.

Communication avec les plantes : Donner des ordres et poser des questions aux plantes.

Croissance végétale : Rend la végétation plus touffue ou plus luxuriante.

Dissipation de la magie : Annule un effet magique ou un sort.

Fusion dans la pierre : Le PJ peut se fondre dans la pierre.

Invoquer des animaux : Le PJ invoque des animaux qui obéissent à ses ordres.

Lumière du jour : Crée une sphère de lumière vive.

Marche sur l'eau : Les cibles marchent sur une surface liquide comme si elle était solide.

Mur de vent : Invoque un mur d'air qui empêche le tir de projectiles.

Protection contre l'énergie : La cible devient résistante aux dégâts d'un certain type.

Respiration aquatique : Jusqu'à dix cibles peuvent respirer sous l'eau.

Tempête de neige : Invoque une tempête qui fait chuter les créatures.

Niveau 4

Confusion : Les cibles agissent de manière aléatoire.

Contrôle de l'eau : Permet de contrôler une étendue d'eau.

Dominer une bête : La bête ciblée est *charmée* et obéit au PJ.

Façonnage de la pierre : Permet de modifier la forme d'un objet en pierre ou d'un mur.

Flétrissement : Inflige 8d8 dégâts, le maximum aux créatures végétales.

Insecte géant : Transforme des insectes en leur version géante qui obéissent au PJ.

Invoquer des élémentaires mineurs : Invoque des élémentaires qui obéissent au PJ.

Invoquer des êtres des bois : Invoque des fées qui obéissent au PJ.

Liane chasseresse : Invoque une liane qui attaque et *entrave* ses cibles.

Liberté de mouvement : Impossible de ralentir, de *paralyser* ou d'*entraver* la cible.

Localiser une créature : Permet de trouver la direction vers une créature.

Métamorphose : Transforme la cible en bête au choix du PJ.

Mur de feu : Crée un mur qui inflige 5d8 dégâts aux créatures qui l'approchent.

Peau de pierre : La cible est résistante aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Tempête de grêle : Invoque une tempête qui inflige 2d8 dégâts contondants et 4d6 de froid.

Terrain hallucinatoire : Permet de maquiller le terrain naturel en un autre.

Niveau 5

Coercition mystique : La cible est *charmée* pendant 30 jours et doit obéir aux ordres du PJ.

Communion avec la nature : Le PJ obtient des informations sur la région qui l'entoure.

Contagion : Inocule une maladie à la cible.

Coquille antivie : Crée une barrière qui empêche les créatures d'approcher du PJ.

Entrave planaire : Le PJ s'attache les services d'une créature extraplanaire.

Éveil : Le PJ éveille à la conscience de manière permanente une plante ou un animal.

Fléau d'insectes : Invoque des insectes qui attaquent et infligent 4d10 dégâts perforants.

Invoquer un élémentaire : Invoque un élémentaire puissant qui obéit au PJ.

Mur de pierre : Crée un mur de pierre qui peut devenir permanent.

Passage par les arbres : Le PJ peut voyager entre deux arbres distants de 150 mètres.

Réincarnation : Ramène à la vie, dans un nouveau corps, une créature morte depuis 10 jours.

Restauration supérieure : La cible est débarrassée d'un état néfaste.

Scrutation : Permet d'observer et d'écouter la cible à distance, à l'insu de la cible.

Soin des blessures de groupe : Rend 3d8+modificateur points de vie à six créatures proches.

Niveau 6

Déplacer la terre : Modifie la forme de la terre dans un carré de 12 mètres de côté.

Festin des héros : Ceux qui mangent le festin en retirent plusieurs bénéfices.

Guérison : Soigne 70 PV et annule les états *aveuglé* et *assourdi* et guérit les maladies.

Invoquer une fée : Invoque une fée puissante qui obéit au PJ.

Marche sur le vent : Transforme les cibles en nuages qui peuvent désormais voler.

Mur d'épines : Crée un mur de buissons hérissés d'épines.

Rayon de soleil : Le PJ lance des rayons de lumière qui infligent 6d8 dégâts et *aveuglent*.

Transport végétal : Crée un lien entre deux plantes qui permet la téléportation.

Trouver un chemin : Permet de déterminer le chemin le plus court vers une destination.

Niveau 7

Changement de plan : Transporte le PJ et huit alliés sur un autre plan d'existence.

Inversion de la gravité : Inverse la gravité dans un cylindre de 15 mètres sur 30.

Mirage : Permet de maquiller le terrain naturel en un autre pendant 10 jours.

Régénération : Rend 4d8+15 PV, plus 1 PV par tour et fait repousser les membres.

Tempête de feu : Feu qui inflige 7d10 dégâts et embrase les objets inflammables.

Niveau 8

Contrôle du climat : Le PJ contrôle la météo dans un rayon de 7,5 kilomètres.

Éclat du soleil : Lumière aveuglante qui inflige 12d6 dégâts radiants.

Esprit faible : 4d6 dégâts et la cible voit son Intelligence et son Charisme réduits à 1.

Formes animales : Le PJ transforme ses alliés en animaux.

Répulsion/attirance : Oblige ou empêche un type de créature de s'approcher d'une zone.

Tempête de sable : Crée une tempête de sable mouvante qui inflige 8d6 dégâts.

Tremblement de terre : Séisme qui ébranle les créatures et endommage les bâtiments.

Niveau 9

Changement de forme : Le PJ se métamorphose en une créature de son choix.

Prémonition : La cible ne peut pas être *surprise* et bénéficie d'*avantages*.

Résurrection suprême : Ramène à la vie une créature décédée depuis 200 ans.

Tempête vengeresse : Crée une violente tempête dont les effets évoluent de round en round.

Sorts d'ensorceleur / sorcelame

Tours de magie (niveau 0)

Aspersion acide : Boule d'acide visant une ou deux cibles proches pour 1d6 dégâts.

Aura du héros : Le PJ obtient un *avantage* aux tests de Charisme.

Contact glacial : Une main spectrale attaque une cible et lui inflige 1d8 dégâts nécrotiques.

Illusion mineure : Crée un son ou une image représentant un objet.

Lumière : L'objet ciblé émet de la lumière dans un rayon de 12 mètres.

Lumières dansantes : Crée des torches ou des lumières flottants dans l'air.

Main du mage : Fait apparaître et permet de contrôler une main spectrale.

Message : Conversation murmurée à distance.

Poigne électrique : Attaque de contact infligeant 1d8 dégâts de foudre.

Porte-bonheur : Résistance aux dégâts élémentaires.

Prestidigitation : Tours de magie basiques.

Rayon de givre : Rayon infligeant 1d8 dégâts de froid et qui ralentit la cible.

Réparation : Permet de réparer un objet cassé ou déchiré.

Trait de feu : Trait enflammé qui inflige 1d10 dégâts et embrase les objets inflammables.

Viser juste : Le PJ obtient un *avantage* sur son prochain jet d'attaque.

Niveau 1

Armure du mage : La CA de base de la cible devient 13+modificateur de Dextérité.

Bouclier : Réaction, +5 à la CA et bloque les projectiles magiques.

Charme-personne : La cible *charmée* se considère comme l'amie du PJ.

Compréhension des langues : Le PJ comprend les langages écrits ou parlés.

Couleurs dansantes : Cône de lumières colorées qui *aveuglent* les cibles.

Déguisement : Modifie l'apparence du PJ.

Détection de la magie : Le PJ perçoit la présence de magie dans un rayon de 9 mètres.

Geyser d'énergie : De l'énergie jaillit du sol et inflige 3d8 dégâts du type d'énergie choisi.

Image silencieuse : Permet de créer une image illusoire silencieuse.

Léger comme une plume : Ralentit la chute de 5 cibles.

Mains brûlantes : Cône de flammes infligeant 3d6 dégâts de feu.

Nappe de brouillard : Crée un brouillard dans lequel la visibilité est nulle.

Projectile magique : Trois flèches touchent automatiquement et infligent 1d4+1 dégâts.

Repli expéditif : Le PJ peut utiliser l'action *se précipiter* en action bonus.

Sang du démon : La cible subit 1d6 dégâts d'acide à chaque tour.

Saut : La cible voit sa distance de saut triplée.

Simulacre de vie : Le PJ gagne 1d4+4 points de vie temporaires.

Sommeil : Rend inconscientes les cibles dans un rayon de 6 mètres.

Strangulation : Le PJ étrangle une cible à distance, lui inflige 1d6 dégâts et l'*entrave*.

Vague tonnante : Les cibles subissent 2d8 dégâts et sont repoussées de 3 mètres.

Niveau 2

Agrandir/rétrécir : Augmente ou diminue la taille de la cible.

Amélioration de caractéristique : Une des caractéristiques de la cible est augmentée.

Bourrasque : Crée un vent violent qui ralentit et repousse les créatures.

Briser : Inflige 3d8 dégâts dans un rayon de 3 mètres y compris sur les objets non magiques.

Cécité/surdité : Rend un ennemi *sourd* ou *aveugle*.

Déblocage : Permet d'ouvrir une serrure, supprime temporairement *verrou magique*.

Détection des pensées : Permet de lire les pensées de certaines créatures.

Flou : Les créatures ont un *désavantage* pour attaquer le PJ.

Image miroir : Crée trois répliques illusoires du PJ qui peuvent subir les attaques à sa place.

Immobiliser un humanoïde : La cible est *paralysée*.

Invisibilité : La cible est *invisible*. Le sort prend fin si la cible attaque ou lance un sort.

Lévitation : La cible s'élève à 6 mètres du sol.

Modifier son apparence : Le PJ transforme tout ou partie de son corps.

Offrande inéluctable : Force la cible à vous donner l'objet qu'elle tient en main.

Ombres imaginaires : La cible subit un *désavantage* à toutes ses actions.

Pas brumeux : Téléportation à 9 mètres pour une action bonus.

Pattes d'araignée : La cible peut marcher aux murs et aux plafonds.

Rayon ardent : Projette trois rayons qui infligent 2d6 dégâts.

Stalagmites fulgurantes : 4d4 dommages dans un carré de 3 mètres et cibles *entravées*.

Suggestion : Impose la conduite à suivre à la cible.

Ténèbres : Sphère de 4,50 mètres plongée dans le noir complet.

Toile d'araignée : Cube de 6 mètres dans lequel les créatures sont *entravées*.

Vision dans le noir : La cible bénéficie d'une vision dans le noir à 18 mètres.

Voir l'invisible : Le PJ peut voir les créatures et objets *invisibles* et observer le plan éthéré.

Niveau 3

Boule de feu : Explosion de 6 mètres de rayon qui inflige 8d6 dégâts de feu.

Clairvoyance : Le PJ peut voir ou entendre par un organe sensoriel *invisible* à 1,5 kilomètre.

Clignotement : Le PJ passe à chaque tour du plan matériel au plan éthéré et vice-versa.

Contresort : Réaction qui permet au PJ d'empêcher le lancement d'un sort.

Dissipation de la magie : Annule un effet magique ou un sort.

Éclair : Ligne de foudre de 30 mètres de long qui inflige 8d6 dégâts.

Forme gazeuse : Transforme une cible consentante en nuage brumeux.

Hâte : La cible double sa vitesse, a +2 à la CA, une action de plus par tour et d'autres bonus.

Image majeure : Illusion visuelle, auditive et sensorielle très fidèle qui peut être déplacée.

Langues : La cible comprend et peut parler toutes les langues.

Lenteur : Les cibles voient leur vitesse, leur CA et leur nombre d'actions diminués.

Lumière du jour : Crée une sphère de lumière vive.

Marche sur l'eau : Les cibles marchent sur une surface liquide comme si elle était solide.

Motif hypnotique : Cibles *charmées* et *neutralisées* dans un cube de 9 mètres.

Nuage puant : Nuage de gaz dans une sphère de 6 mètres qui cause des vomissements.

Peur : Dans un cône de 9 mètres, les cibles sont *terrorisées* et fuient.

Protection contre l'énergie : La cible devient résistante aux dégâts d'un certain type.

Respiration aquatique : Jusqu'à dix cibles peuvent respirer sous l'eau.

Tempête de neige : Invoque une tempête qui fait chuter les créatures.

Vol : La cible obtient la capacité de voler à une vitesse de 18 mètres.

Niveau 4

Bannissement : Envoie la cible dans un demi-plan ou dans son plan d'origine.

Confusion : Les cibles agissent de manière aléatoire.

Dominer une bête : La bête ciblée est *charmée* et obéit au PJ.

Flétrissement : Inflige 8d8 dégâts, le maximum aux créatures végétales.

Invisibilité supérieure : La cible est *invisible* pendant toute la durée du sort.

Métamorphose : Transforme la cible en bête au choix du PJ.

Mur de feu : Crée un mur qui inflige 5d8 dégâts aux créatures qui l'approchent.

Peau de pierre : La cible est résistante aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Porte dimensionnelle : Déplacement instantané jusqu'à 150 mètres.

Tempête de grêle : Invoque une tempête qui inflige des dégâts contondants et de froid.

Niveau 5

Animation des objets : Permet d'animer jusqu'à 10 objets et de les contrôler.

Apparence trompeuse : Illusion permettant de déguiser plusieurs cibles.

Cercle de téléportation : Crée un portail vers une destination lointaine.

Cône de froid : Cône de 18 mètres dans lequel les cibles subissent 8d8 dégâts de froid.

Création : Crée des objets végétaux ou minéraux de manière temporaire.

Dominer un humanoïde : La cible est *charmée*, le PJ contrôle ses actions.

Fléau d'insectes : Invoque des insectes qui attaquent et infligent 4d10 dégâts perforants.

Immobiliser un monstre : La cible est *paralysée*.

Mur de pierre : Crée un mur de pierre qui peut devenir permanent.

Nuage mortel : Les créatures qui respirent le brouillard subissent 5d8 dégâts de poison.

Télékinésie : Le PJ peut déplacer des créatures ou des objets à distance.

Niveau 6

Cercle de mort : Les créatures dans la sphère subissent 8d6 dégâts nécrotiques.

Chaîne d'éclairs : Un éclair rebondit sur trois autres cibles qui subissent 10d8 dégâts.

Déplacer la terre : Modifie la forme de la terre dans un carré de 12 mètres de côté.

Désintégration : Rayon qui inflige 10d6+40 dégâts et peut désintégrer sa cible.

Globe d'invulnérabilité : Barrière qui empêche les sorts de niveau 5 ou moins de la traverser.

Mauvais œil : Le regard du PJ cause des effets néfastes pendant la durée du sort.

Passage dimensionnel : Forme un passage permettant la téléportation à 150 mètres.

Rayon de soleil : Le PJ lance des rayons de lumière qui infligent 6d8 dégâts et *aveuglent*.

Suggestion de groupe : Les cibles suivent les ordres du PJ pendant 24 heures.

Vision suprême : La cible repère les portes cachées par magie et voit le plan éthéré.

Niveau 7

Boule de feu à explosion retardée : Explosion qui inflige au moins 12d6 dégâts de feu.

Changement de plan : Transporte le PJ et huit alliés sur un autre plan d'existence.

Doigt de mort : Rayon qui inflige 7d8+30 dégâts et peut transformer la cible en zombi.

Embruns prismatiques : Huit rayons aux effets aléatoires frappent les cibles à 18 mètres.

Forme éthérée : Le PJ entre sur le plan éthéré et peut s'y déplacer.

Inversion de la gravité : Inverse la gravité dans un cylindre de 15 mètres sur 30.

Téléportation : Le PJ et jusqu'à 8 créatures sont déplacées instantanément.

Tempête de feu : Feu qui inflige 7d10 dégâts et embrase les objets inflammables.

Niveau 8

Dominer un monstre : La cible est *charmée*, le PJ contrôle ses actions.

Éclat du soleil : Lumière aveuglante qui inflige 12d6 dégâts radiants.

Mot de pouvoir étourdissant : La cible, qui possède moins de 150 PV, est *étourdie*.

Nuage incendiaire : Nuage incandescent qui inflige 10d8 dégâts de feu aux créatures.

Tremblement de terre : Séisme qui ébranle les créatures et endommage les bâtiments.

Niveau 9

Arrêt du temps : Le PJ arrête le temps pendant 1d4+1 rounds pour tout le monde sauf lui.

Mot de pouvoir mortel : La cible, qui possède moins de 100 PV, meurt instantanément.

Nuée de météores : 4 explosions qui infligent 40d6 dégâts.

Portail : Crée une porte qui conduit à un autre plan d'existence.

Souhait : Modifie les fondements de la réalité ou réplique n'importe quel sort.

Sorts de magicien

Tours de magie (niveau 0)

Aspersion acide : Boule d'acide visant une ou deux cibles proches pour 1d6 dégâts.

Aura du héros : Le PJ obtient un *avantage* aux tests de Charisme.

Bouffée de poison : Projette du gaz toxique sur une cible et lui inflige 1d12 dégâts de poison.

Contact glacial : Une main spectrale attaque une cible et lui inflige 1d8 dégâts nécrotiques.

Illusion mineure : Crée un son ou une image représentant un objet.

Lumière : L'objet ciblé émet de la lumière dans un rayon de 12 mètres.

Lumières dansantes : Crée des torches ou des lumières flottants dans l'air.

Main du mage : Fait apparaître et permet de contrôler une main spectrale.

Message : Conversation murmurée à distance.

Poigne électrique : Attaque de contact infligeant 1d8 dégâts de foudre.

Porte-bonheur : Résistance aux dégâts élémentaires.

Prestidigitation : Tours de magie basiques.

Rayon de givre : Rayon infligeant 1d8 dégâts de froid et qui ralentit la cible.

Réparation : Permet de réparer un objet cassé ou déchiré.

Trait de feu : Trait enflammé qui inflige 1d10 dégâts et embrase les objets inflammables.

Viser juste : Le PJ obtient un *avantage* sur son prochain jet d'attaque.

Niveau 1

Alarme : Place une alarme sonore ou mentale sur une porte, une fenêtre ou une zone.

Appel de familier : Le PJ s'attache les services d'un animal familier.

Armure du mage : La CA de base de la cible devient 13 + modificateur de Dextérité.

Bouclier : Réaction, +5 à la CA et bloque les projectiles magiques.

Charme-personne : La cible *charmée* se considère comme l'amie du PJ.

Compréhension des langues : Le PJ comprend les langages écrits ou parlés.

Couleurs dansantes : Cône de lumières colorées qui *aveuglent* les cibles.

Déguisement : Modifie l'apparence du PJ.

Détection de la magie : Le PJ perçoit la présence de magie dans un rayon de 9 mètres.

Disque flottant : Crée un plateau de force qui peut porter 250 kg et qui accompagne le PJ.

Fou rire : La cible est *à terre* et *neutralisée*.

Graisse : Une zone de 3 mètres de côté devient extrêmement glissante.

Grande foulée : +3 mètres à la vitesse de la cible.

Identification : Permet d'identifier les propriétés et l'usage d'un objet magique.

Image silencieuse : Permet de créer une image illusoire silencieuse.

Léger comme une plume : Ralentit la chute de 5 cibles.

Mains brûlantes : Cône de flammes infligeant 3d6 dégâts de feu.

Nappe de brouillard : Crée un brouillard dans lequel la visibilité est nulle.

Projectile magique : Trois flèches touchent automatiquement et infligent 1d4+1 dégâts.

Protection contre le mal et le bien : La cible est protégée contre certains types de créatures.

Repli expéditif : Le PJ peut utiliser l'action *se précipiter* en action bonus.

Sang du démon : La cible subit 1d6 dégâts d'acide à chaque tour.

Saut : La cible voit sa distance de saut triplée.

Serviteur invisible : Crée une force *invisible* capable d'effectuer des tâches simples.

Simulacre de vie : Le PJ gagne 1d4+4 points de vie temporaires.

Sommeil : Rend inconscientes les cibles dans un rayon de 6 mètres.

Strangulation : Le PJ étrangle une cible à distance, lui inflige 1d6 dégâts et l'*entrave*.

Texte illusoire : Le véritable texte écrit n'est lisible que par les personnes désignées.

Vague tonnante : Les cibles subissent 2d8 dégâts et sont repoussées de 3 mètres.

Niveau 2

Agrandir/rétrécir : Augmente ou diminue la taille de la cible.

Arme magique : Transforme temporairement une arme en arme magique.

Aura magique de l'arcaniste : Crée une fausse aura magique autour de la cible.

Bouche magique : Délivre un message quand on la déclenche.

Bourrasque : Crée un vent violent qui ralentit et repousse les créatures.

Briser : Inflige 3d8 dégâts dans un rayon de 3 mètres, y compris aux objets non magiques.

Cécité/surdité : Rend un ennemi *sourd* ou *aveugle*.

Corde enchantée : Crée un espace extradimensionnel dans lequel on peut se réfugier.

Déblocage : Permet d'ouvrir une serrure, supprime temporairement *verrou magique*.

Détection des pensées : Permet de lire les pensées de certaines créatures.

Dessiccation : Dessèche une créature qui subit 2d6 dégâts nécrotiques par round.

Doux repos : Empêche la décomposition d'un cadavre et sa transformation en mort-vivant.

Flamme éternelle : Crée de manière permanente une flamme similaire à celle d'une torche.

Flèche acide : Crée une flèche qui inflige 4d4 dégâts d'acide, puis 2d4 au round suivant.

Flou : Les créatures ont un *désavantage* pour attaquer le PJ.

Image miroir : Crée trois répliques illusoires du PJ qui peuvent subir les attaques à sa place.

Immobiliser un humanoïde : La cible est *paralysée*.

Invisibilité : La cible est *invisible*. Le sort prend fin si la cible attaque ou lance un sort.

Lévitation : La cible s'élève à 6 mètres du sol.

Localiser un objet : Permet de trouver la direction vers un objet proche.

Modifier son apparence : Le PJ transforme tout ou partie de son corps.

Offrande inéluctable : Force la cible à vous donner l'objet qu'elle tient en main.

Ombres imaginaires : La cible subit un *désavantage* à toutes ses actions.

Pas brumeux : Téléportation à 9 mètres pour une action bonus.

Pattes d'araignée : La cible peut marcher aux murs et au plafond.

Rayon affaiblissant : La cible du rayon inflige la moitié des dégâts sur ses attaques.

Rayon ardent : Projette trois rayons qui infligent 2d6 dégâts.

Sphère de feu : Invoque un globe de feu qui inflige 2d6 dégâts à ceux qui s'en approchent.

Stalagmites fulgurantes : 4d4 dommages dans un carré de 3 mètres et cibles *entravées*.

Suggestion : Impose la conduite à suivre à la cible.

Ténèbres : Sphère de 4,50 mètres plongée dans le noir complet.

Toile d'araignée : Cube de 6 mètres dans lequel les créatures sont *entravées*.

Verrou magique : Bloque l'ouverture d'une porte, une fenêtre, un portail, un coffre, etc.

Vision dans le noir : La cible bénéficie d'une vision dans le noir à 18 mètres.

Voir l'invisible : Le PJ peut voir les créatures et objets *invisibles* et observer le plan éthéré.

Niveau 3

Animation des morts : Crée un zombi ou un squelette sous le contrôle du PJ.

Boule de feu : Explosion de 6 mètres de rayon qui inflige 8d6 dégâts de feu.

Caresse du vampire : Attaque de contact qui inflige 3d6 dégâts et soigne le PJ de la moitié.

Catalepsie : Place une créature consentante en état similaire à la mort.

Cercle magique : Protège une zone contre un type de créature.

Clairvoyance : Le PJ peut voir ou entendre par un organe sensoriel *invisible* à 1,5 kilomètre.

Clignotement : Le PJ passe à chaque tour du plan matériel au plan éthéré et vice-versa.

Contresort : Réaction qui permet au PJ d'empêcher le lancement d'un sort.

Dissipation de la magie : Annule un effet magique ou un sort.

Éclair : Ligne de foudre de 30 mètres de long qui inflige 8d6 dégâts.

Envoi de message : Envoie un message télépathique de 25 mots à une portée illimitée.

Forme gazeuse : Transforme une cible consentante en nuage brumeux.

Glyphe de protection : Piège magique déclenchant un sort ou une explosion.

Hâte : La cible double sa vitesse, a +2 à la CA, une action de plus par tour et d'autres bonus.

Image majeure : Illusion visuelle, auditive et sensorielle très fidèle qui peut être déplacée.

Langues : La cible comprend et peut parler toutes les langues.

Lenteur : Les cibles voient leur vitesse, leur CA et leur nombre d'actions diminués.

Lever une malédiction : Annule toutes les malédictions qui affectent la cible.

Jeter une malédiction : La cible subit des *désavantages*, des dégâts ou perd ses actions.

Monture fantôme : Invoque l'illusion d'un cheval de selle que le PJ peut chevaucher.

Motif hypnotique : Cibles *charmées* et *neutralisées* dans un cube de 9 mètres.

Non-détection : La cible est dissimulée à toute magie de divination.

Nuage puant : Nuage de gaz dans une sphère de 6 mètres qui cause des vomissements.

Petite hutte : Crée un dôme de 3 mètres infranchissable et imperméable à toute magie.

Peur : Dans un cône de 9 mètres, les cibles sont *terrorisées* et fuient.

Protection contre l'énergie : La cible devient résistante aux dégâts d'un certain type.

Respiration aquatique : Jusqu'à dix cibles peuvent respirer sous l'eau.

Tempête de neige : Invoque une tempête qui fait chuter les créatures.

Vol : La cible obtient la capacité de voler à une vitesse de 18 mètres.

Niveau 4

Assassin imaginaire : La cible est *terrorisée* et subit 4d10 dégâts à chaque tour.

Bannissement : Envoie la cible dans un demi-plan ou dans son plan d'origine.

Bouclier de feu : Protection contre les dégâts de feu ou de froid qui blesse les assaillants.

Chien de garde : Chien *invisible* et immobile qui donne l'alarme et attaque les intrus.

Coffre secret : Dissimule un coffre sur le plan éthéré.

Confusion : Les cibles agissent de manière aléatoire.

Contrôle de l'eau : Permet de contrôler une étendue d'eau.

Fabrication : Le PJ fabrique un produit fini à partir de matières premières.

Façonnage de la pierre : Permet de modifier la forme d'un objet en pierre ou d'un mur.

Flétrissement : Inflige 8d8 dégâts, le maximum aux créatures végétales.

Invisibilité supérieure : La cible est *invisible* pendant toute la durée du sort.

Invoquer des élémentaires mineurs : Invoque des élémentaires qui obéissent au PJ.

Localiser une créature : Permet de trouver la direction vers une créature.

Métamorphose : Transforme la cible en bête au choix du PJ.

Mur de feu : Crée un mur qui inflige 5d8 dégâts aux créatures qui l'approchent.

Œil magique : Crée un œil *invisible* par lequel peut voir le PJ.

Peau de pierre : La cible est résistante aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Porte dimensionnelle : Déplacement instantané jusqu'à 150 mètres.

Sanctuaire privé : Protège une zone contre la vision, la divination, la téléportation, etc.

Sphère résiliente : Crée une sphère imperméable autour d'une créature.

Tempête de grêle : Invoque une tempête qui inflige des dégâts contondants et de froid.

Tentacules noirs : Invoque des tentacules qui *entravent* les créatures et infligent 3d6 dégâts.

Terrain hallucinatoire : Permet de maquiller le terrain naturel en un autre.

Niveau 5

Animation des objets : Permet d'animer jusqu'à 10 objets et de les contrôler.

Apparence trompeuse : Illusion permettant de déguiser plusieurs cibles.

Cercle de téléportation : Crée un portail vers une destination lointaine.

Coercition mystique : La cible est *charmée* pendant 30 jours et doit obéir aux ordres du PJ.

Cône de froid : Cône de 18 mètres dans lequel les cibles subissent 8d8 dégâts de froid.

Contacter un autre plan : Le PJ peut poser 5 questions à une entité extraplanaire.

Création : Crée des objets végétaux ou minéraux de manière temporaire.

Dominer un humanoïde : La cible est *charmée*, le PJ contrôle ses actions.

Entrave planaire : Le PJ s'attache les services d'une créature extraplanaire.

Immobiliser un monstre : La cible est *paralysée.*

Invoquer un élémentaire : Invoque un élémentaire puissant qui obéit au PJ.

Légende : Permet de découvrir des informations secrètes à propos de la cible.

Lien télépathique : Crée un lien entre 8 créatures qui peuvent communiquer par la pensée.

Main magique : Crée une énorme main de force qui peut agripper, attaquer, s'interposer, etc.

Modification de mémoire : Permet de remodeler les souvenirs de la cible.

Mur de force : Crée un mur infranchissable immunisé à tous les dégâts.

Mur de pierre : Crée un mur de pierre qui peut devenir permanent.

Nuage mortel : Les créatures qui respirent le brouillard subissent 5d8 dégâts de poison.

Passe-muraille : Crée un passage sur un mur, un sol ou un plafond.

Rêve : Permet de communiquer à distance avec la cible à travers les rêves.

Scrutation : Permet d'observer et d'écouter la cible à distance, à l'insu de la cible.

Télékinésie : Le PJ peut déplacer des créatures ou des objets à distance.

Tromperie : Le PJ est *invisible* et crée un double illusoire de lui-même.

Niveau 6

Cercle de mort : Les créatures dans la sphère subissent 8d6 dégâts nécrotiques.

Chaîne d'éclairs : Un éclair rebondit sur trois autres cibles qui subissent 10d8 dégâts.

Contingence : Lance un sort personnel lorsque certaines conditions sont remplies.

Convocations instantanées : Téléporte instantanément un objet préalablement marqué.
Création de mort-vivant : Crée des goules au service du PJ.
Danse irrésistible : La cible danse sans cesse et subit un dés*avantage*.
Déplacer la terre : Modifie la forme de la terre dans un carré de 12 mètres de côté.
Désintégration : Rayon qui inflige 10d6+40 dégâts et peut désintégrer sa cible.
Globe d'invulnérabilité : Barrière qui empêche les sorts de niveau 5 ou moins de la traverser.
Illusion programmée : Illusion qui se déclenche selon les conditions spécifiées.
Mauvais œil : Le regard du PJ cause des effets néfastes pendant la durée du sort.
Mur de glace : Crée un mur de glace qui inflige des dégâts de froid à ceux qui l'approchent.
Passage dimensionnel : Forme un passage permettant la téléportation à 150 mètres.
Pétrification : La cible est *entravée*, et potentiellement *pétrifiée*.
Possession : Le PJ envoie son âme dans le corps d'autrui, l'âme de la cible est prisonnière.
Protections et sceaux : Permet de placer des protections dans un bâtiment.
Rayon de soleil : Le PJ lance des rayons de lumière qui infligent 6d8 dégâts et *aveuglent*.
Sphère glacée : Crée une bille gelée qui explose et inflige 10d6 dégâts de froid.
Suggestion de groupe : Les cibles suivent les ordres du PJ pendant 24 heures.
Vision suprême : La cible repère les portes cachées par magie et voit le plan éthéré.

Niveau 7

Boule de feu à explosion retardée : Explosion qui inflige au moins 12d6 dégâts de feu.
Cage de force : Crée une prison immobile, *invisible* et infranchissable.
Changement de plan : Transporte le PJ et huit alliés sur un autre plan d'existence.
Doigt de mort : Rayon qui inflige 7d8+30 dégâts et peut transformer la cible en zombi.
Embruns prismatiques : Huit rayons aux effets aléatoires frappent les cibles à 18 mètres.
Épée magique : Crée une épée de force qui inflige 3d10 dégâts.
Forme éthérée : Le PJ entre sur le plan éthéré et peut s'y déplacer.
Image projetée : Crée un double illusoire du PJ jusqu'à 750 kilomètres.
Inversion de la gravité : Inverse la gravité dans un cylindre de 15 mètres sur 30.
Manoir somptueux : Crée une vaste demeure extraplanaire pendant 24 heures.
Mirage : Permet de maquiller le terrain naturel en un autre pendant 10 jours.
Séquestration : Rend un objet *invisible*, tant visuellement qu'à la divination.
Simulacre : Crée un double illusoire d'une créature, indépendant mais amical envers le PJ.
Symbole : Crée un glyphe piégé qui affecte tous ceux qui le lisent.
Téléportation : Le PJ et jusqu'à 8 créatures sont déplacées instantanément.

Niveau 8

Champ antimagie : Crée une zone dans laquelle toute magie est impossible.
Clone : Crée une réplique de la cible qui prend vie quand l'originale meurt.
Contrôle du climat : Le PJ contrôle la météo dans un rayon de 7,5 kilomètres.
Demi-plan : Crée un demi-plan dans lequel des créatures peuvent s'enfermer.
Dominer un monstre : La cible est *charmée*, le PJ contrôle ses actions.
Éclat du soleil : Lumière aveuglante qui inflige 12d6 dégâts radiants.
Esprit faible : 4d6 dégâts et la cible voit son Intelligence et son Charisme réduits à 1.
Esprit impénétrable : La cible est invulnérable aux sorts qui affectent l'esprit.
Excavation : Creuse un tunnel de 15 mètres de profondeur orienté au choix du PJ.
Labyrinthe : Bannit une créature dans un demi-plan labyrinthique.
Mot de pouvoir étourdissant : La cible, qui possède moins de 150 PV, est *étourdie*.
Nuage incendiaire : Nuage incandescent qui inflige 10d8 dégâts de feu aux créatures.
Répulsion/attirance : Oblige ou empêche un type de créature de s'approcher d'une zone.

Niveau 9

Arrêt du temps : Le PJ arrête le temps pendant 1d4+1 rounds pour tout le monde sauf lui.
Changement de forme : Le PJ se métamorphose en une créature de son choix.
Emprisonnement : Crée une prison dont la cible ne peut s'échapper.
Étrangeté : Les cibles sont *terrorisées* et subissent 4d10 dégâts à chaque round.
Métamorphose suprême : Transforme une créature en une autre ou en objet.
Mot de pouvoir mortel : La cible, qui possède moins de 100 PV, meurt instantanément.
Mur prismatique : Crée un mur aveuglant dont chaque couche à un effet différent.
Nuée de météores : 4 explosions qui infligent 40d6 dégâts.
Portail : Crée une porte qui conduit à un autre plan d'existence.
Prémonition : La cible ne peut pas être *surprise* et bénéficie d'*avantages*.
Projection astrale : Le PJ et ses alliés sont projetés sur le plan astral.
Souhait : Modifie les fondements de la réalité ou réplique n'importe quel sort.

Sorts d'ombrelame

Tours de magie (niveau 0)

Aura du héros : Le PJ obtient un *avantage* aux tests de Charisme.
Illusion mineure : Crée un son ou une image représentant un objet.
Lumière : L'objet ciblé émet de la lumière dans un rayon de 12 mètres.
Lumières dansantes : Crée des torches ou des lumières flottants dans l'air.
Main du mage : Fait apparaître et permet de contrôler une main spectrale.
Message : Conversation murmurée à distance.
Moquerie cruelle : Sarcasmes provoquant 1d4 dégâts psychiques et dés*avantage*.
Prestidigitation : Tours de magie basiques.

Niveau 1

Alarme : Place une alarme sonore ou mentale sur une porte, une fenêtre ou une zone.

Charme-personne : La cible *charmée* se considère comme l'amie du PJ.

Détection de la magie : Le PJ perçoit la présence de magie dans un rayon de 9 mètres.

Déguisement : Modifie l'apparence du PJ.

Graisse : Une zone de 3 mètres de côté devient extrêmement glissante.

Identification : Permet d'identifier les propriétés et l'usage d'un objet magique.

Image silencieuse : Permet de créer une image illusoire silencieuse.

Léger comme une plume : Ralentit la chute de 5 cibles.

Lueurs féeriques : *Avantage* au jet d'attaque contre les cibles affectées et annule *invisibilité*.

Nappe de brouillard : Crée un brouillard dans lequel la visibilité est nulle.

Poison naturel : *Empoisonne* une arme qui inflige 2d6 dégâts lors de sa prochaine attaque.

Repli expéditif : Le PJ peut utiliser l'action *se précipiter* en action bonus.

Saut : La cible voit sa distance de saut triplée.

Serviteur invisible : Crée une force *invisible* capable d'effectuer des tâches simples.

Texte illusoire : Le véritable texte écrit n'est lisible que par les personnes désignées.

Niveau 2

Aura magique de l'arcaniste : Crée une fausse aura magique autour de la cible.

Déblocage : Permet d'ouvrir une serrure, supprime temporairement *verrou magique*.

Envoûtement : Permet de capter l'attention d'une cible.

Flou : Les créatures ont un *désavantage* pour attaquer le PJ.

Image miroir : Crée trois répliques illusoires du PJ qui peuvent subir les attaques à sa place.

Invisibilité : La cible est *invisible*. Le sort prend fin si la cible attaque ou lance un sort.

Localiser un objet : Permet de trouver la direction vers un objet proche.

Modifier son apparence : Le PJ transforme tout ou une partie de son corps.

Ombres imaginaires : La cible subit un *désavantage* à toutes ses actions.

Pas brumeux : Téléportation à 9 mètres pour une action bonus.

Pattes d'araignée : La cible peut marcher aux murs et aux plafonds.

Suggestion : Impose la conduite à suivre à la cible.

Ténèbres : Sphère de 4,50 mètres plongée dans le noir complet.

Vision dans le noir : La cible bénéficie d'une vision dans le noir à 18 mètres.

Niveau 3

Catalepsie : Place une créature consentante en état similaire à la mort.

Clairvoyance : Le PJ peut voir ou entendre par un organe sensoriel *invisible* à 1,5 kilomètre.

Dissipation de la magie : Annule un effet magique ou un sort.

Envoi de message : Envoie un message télépathique de 25 mots à une portée illimitée.

Forme gazeuse : Transforme une cible consentante en nuage brumeux.

Image majeure : Illusion visuelle, auditive et sensorielle très fidèle qui peut être déplacée.

Langues : La cible comprend et peut parler toutes les langues.

Motif hypnotique : Cibles *charmées* et *neutralisées* dans un cube de 9 mètres.

Non-détection : La cible est dissimulée à toute magie de divination.

Nuage puant : Nuage de gaz dans une sphère de 6 mètres qui cause des vomissements.

Projectile toxique : Un projectile lancé ou tiré explose à l'impact et *empoisonne* les victimes.

Protection contre l'énergie : La cible devient résistante aux dégâts d'un certain type.

Respiration aquatique : Jusqu'à dix cibles peuvent respirer sous l'eau.

Niveau 4

Compulsion : Les cibles sont forcées de se déplacer dans la direction que vous imposez.

Confusion : Les cibles agissent de manière aléatoire.

Invisibilité supérieure : La cible est *invisible* pendant toute la durée du sort.

Liberté de mouvement : Impossible de ralentir, de *paralyser* ou d'*entraver* la cible.

Œil magique : Crée un œil *invisible* par lequel peut voir le PJ.

Porte dimensionnelle : Déplacement instantané jusqu'à 150 mètres.

Terrain hallucinatoire : Permet de maquiller le terrain naturel en un autre.

Sorts de paladin

Niveau 1

Bénédiction : Jusqu'à trois cibles peuvent ajouter 1d4 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde.

Bouclier de la foi : La cible obtient un bonus de +2 à la CA.

Brûlure du juste : L'arme du PJ s'illumine et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Choc des titans : Le PJ se choisit une cible et obtient l'*avantage* contre elle une fois par tour.

Détection de la magie : Le PJ perçoit la présence de magie dans un rayon de 9 mètres.

Détection du mal et du bien : Détecte les créatures bénéfiques ou maléfiques par nature.

Détection du poison et des maladies : Détecte la présence de poison ou de maladies.

Faveur divine : Les attaques du PJ infligent 1d4 dégâts radiants supplémentaires.

Frappe du juste : La prochaine attaque du PJ inflige 2d6 dégâts et un effet secondaire.

Héroïsme : La cible est immunisée à l'état *terrorisé* et gagne des points de vie temporaires.

Injonction : La cible doit obéir à un ordre d'un seul mot.

Protection contre le mal et le bien : La cible est protégée contre certains types de créatures.

Purification de la nourriture et de l'eau : Ôte de nourriture et boisson toute maladie ou poison.

Soin des blessures : Rend 1d8 + modificateur points de vie.

Niveau 2

Aide : Jusqu'à trois cibles augmentent leurs PV maximum et actuels.

Arme magique : Transforme temporairement une arme en arme magique.

Frappe lumineuse : La prochaine attaque du PJ inflige 2d6 dégâts et annule l'*invisibilité*.

Localiser un objet : Permet de trouver la direction vers un objet proche.

Protection contre le poison : Neutralise le poison chez une cible *empoisonnée*.

Restauration inférieure : Guérit maladies et états *aveuglé*, *assourdi*, *paralysé* et *empoisonné*.

Trouver une monture : Invoque une fidèle monture hors du commun.

Zone de vérité : Sphère de 4,50 mètres dans laquelle il est impossible de mentir.

Niveau 3

Arme sainte : L'arme du PJ offre l'*avantage* contre les fiélons et les morts-vivants.

Bénédiction héroïque : Les cibles ont l'*avantage* à leur première attaque à chaque tour.

Cercle magique : Protège une zone contre un type de créature.

Création de nourriture et d'eau : Crée 25 kg de nourriture et 120 litres d'eau.

Dissipation de la magie : Annule un effet magique ou un sort.

Lance du juste : Rayon de lumière qui inflige 3d8 dégâts radiants et *aveugle* la cible.

Lever une malédiction : Annule toutes les malédictions qui affectent la cible.

Lumière du jour : Crée une sphère de lumière vive.

Revigorer : Ramène à la vie, avec 1 PV, une créature morte depuis une minute.

Vitalité : Jusqu'à six cibles récupèrent 1 point de vie par round.

Niveau 4

Bannissement : Envoie la cible dans un demi-plan ou dans son plan d'origine.

Expiation du juste : La cible de la prochaine attaque du PJ subit 3d8 dégâts et est *étourdie*.

Localiser une créature : Permet de trouver la direction vers une créature.

Nimbe de bienfaisance : Aura qui soigne et aide les alliés et blesse les morts-vivants.

Panacée : Annule les poisons, les maladies et de nombreux états spéciaux.

Protection contre la mort : Évite à la cible de tomber à 0 PV ou de subir un effet mortel.

Niveau 5

Aura de force : Les cibles acquièrent une résistance aux dégâts.

Coercition mystique : La cible est *charmée* pendant 30 jours et doit obéir aux ordres du PJ.

Dissipation du mal et du bien : Protège le PJ contre les attaques de certaines créatures.

Épée du juste : L'épée du PJ obtient un bonus de +3 et inflige 2d10 dégâts supplémentaires.

Jugement dernier : 4d8 dégâts radiants dans une sphère de 9 mètres.

Rappel à la vie : Ramène à la vie une créature décédée depuis moins de 10 jours.

Sorts de rôdeur

Niveau 1

Alarme : Place une alarme sonore ou mentale sur une porte, une fenêtre ou une zone.

Amitié avec les animaux : Permet de *charmer* un animal.

Baies nourricières : Crée 10 baies qui guérissent 1 PV et nourrissent pour la journée.

Communication avec les animaux : Le PJ peut communiquer avec les bêtes.

Détection de la magie : Le PJ perçoit la présence de magie dans un rayon de 9 mètres.

Détection du poison et des maladies : Détecte la présence de poison ou de maladies.

Grande foulée : +3 mètres à la vitesse de la cible.

Marque du chasseur : Le PJ inflige 1d6 dégâts supplémentaires à sa cible et peut la traquer.

Nappe de brouillard : Crée un brouillard dans lequel la visibilité est nulle.

Poison naturel : *Empoisonne* une arme qui inflige 2d6 dégâts lors de sa prochaine attaque.

Saut : La cible voit sa distance de saut triplée.

Soin des blessures : Rend 1d8 + modificateur points de vie.

Transpercer : Le projectile du PJ inflige 1d6 dégâts à chaque round.

Niveau 2

Collet magique : Crée un piège magique qui met la cible *à terre* et peut l'*entraver*.

Compagnon animal : Le PJ convainc un animal d'être un compagnon fidèle.

Croissance d'épines : Transforme le sol en terrain difficile qui inflige 2d4 dégâts.

Localiser des animaux ou des plantes : Trouver un spécimen d'une bête ou d'une plante.

Localiser un objet : Permet de trouver la direction vers un objet proche.

Messager animal : Envoie un petit animal porter un message de 25 mots.

Passage sans trace : Le PJ et ses alliés ont +10 en Discrétion et ne laissent pas de traces.

Peau d'écorce : La cible a une CA de minimum 16.

Protection contre le poison : Neutralise le poison chez une cible *empoisonnée*.

Restauration inférieure : Guérit maladies et états *aveuglé*, *assourdi*, *paralysé* et *empoisonné*.

Silence : Sphère de 6 mètres sans aucun son. Créatures *assourdies*, pas de sort verbal.

Trouver les pièges : Le PJ perçoit la présence de pièges.

Vision dans le noir : La cible bénéficie d'une vision dans le noir à 18 mètres.

Niveau 3

Communication avec les plantes : Donner des ordres et poser des questions aux plantes.

Croissance végétale : Rend la végétation plus touffue ou plus luxuriante.

Invoquer des animaux : Le PJ invoque des animaux qui obéissent à ses ordres.

Lumière du jour : Crée une sphère de lumière vive.

Marche sur l'eau : Les cibles marchent sur une surface liquide comme si elle était solide.

Mur de vent : Invoque un mur d'air qui empêche le tir de projectiles.

Non-détection : La cible est dissimulée à toute magie de divination.

Pluie de projectiles : Le projectile du PJ se multiplie et frappe toutes les cibles dans une zone.

Projectile toxique : Un projectile lancé ou tiré explose à l'impact et *empoisonne* les victimes.

Protection contre l'énergie : La cible devient résistante aux dégâts d'un certain type.

Respiration aquatique : Jusqu'à dix cibles peuvent respirer sous l'eau.

Niveau 4

Invoquer des êtres des bois : Invoque des fées qui obéissent au PJ.

Liane chasseresse : Invoque une liane qui attaque et *entrave* ses cibles.

Liberté de mouvement : Impossible de ralentir, de *paralyser* ou d'*entraver* la cible.

Localiser une créature : Permet de trouver la direction vers une créature.

Peau de pierre : La cible est résistante aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Niveau 5

Arc enchanté : L'arc du PJ devient magique et tire plus rapidement.

Communion avec la nature : Le PJ obtient des informations sur la région qui l'entoure.

Nuée de projectiles : Le projectile du PJ se multiplie et inflige des dégâts augmentés.

Passage par les arbres : Le PJ peut voyager entre deux arbres distants de 150 mètres.

Sorts de sorcier

Tours de magie (niveau 0)

Aura du héros : Le PJ obtient un *avantage* aux tests de Charisme.

Bouffée de poison : Projette du gaz toxique sur une cible et lui inflige 1d12 dégâts de poison.

Contact glacial : Une main spectrale attaque une cible et lui inflige 1d8 dégâts nécrotiques.

Explosion occulte : Éclair d'énergie qui inflige 1d10 dégâts de force.

Illusion mineure : Créer un son ou une image représentant un objet.

Main du mage : Fait apparaître et permet de contrôler une main spectrale.

Porte-bonheur : Résistance aux dégâts élémentaires.

Prestidigitation : Tours de magie basiques.

Viser juste : Le PJ obtient un *avantage* sur son prochain jet d'attaque.

Niveau 1

Charme-personne : La cible *charmée* se considère comme l'amie du PJ.

Compréhension des langues : Le PJ comprend les langages écrits ou parlés.

Flamboiement funeste : Les cibles proches du PJ subissent 2d6 dégâts et sont *aveuglées*.

Manteau de givre : Le PJ devient résistant aux dégâts de la prochaine attaque.

Protection contre le mal et le bien : La cible est protégée contre certains types de créatures.

Putréfaction : La cible subit 1d4 dégâts par round et peut propager le sort si elle meurt.

Repli expéditif : Le PJ peut utiliser l'action *se précipiter* en action bonus.

Représailles infernales : Réaction qui inflige 2d10 dégâts à la cible qui vient de blesser le PJ.

Serviteur invisible : Crée une force *invisible* capable d'effectuer des tâches simples.

Strangulation : Le PJ étrangle une cible à distance, lui inflige 1d6 dégâts et l'*entrave*.

Texte illusoire : Le véritable texte écrit n'est lisible que par les personnes désignées.

Niveau 2

Briser : Inflige 3d8 dégâts dans un rayon de 3 mètres y compris sur les objets non magiques.

Dessiccation : Dessèche une créature qui subit 2d6 dégâts nécrotiques par round.

Envoûtement : Permet de capter l'attention d'une cible.

Image miroir : Crée trois répliques illusoires du PJ qui peuvent subir les attaques à sa place.

Immobiliser un humanoïde : La cible est *paralysée*.

Invisibilité : La cible est *invisible*. Le sort prend fin si la cible attaque ou lance un sort.

Offrande inéluctable : Force la cible à vous donner l'objet qu'elle tient en main.

Pas brumeux : Téléportation à 9 mètres pour une action bonus.

Pattes d'araignée : La cible peut marcher aux murs et aux plafonds.

Rayon affaiblissant : La cible du rayon inflige la moitié des dégâts sur ses attaques.

Stalagmites fulgurantes : 4d4 dommages dans un carré de 3 mètres et cibles *entravées*.

Suggestion : Impose la conduite à suivre à la cible.

Ténèbres : Sphère de 4,50 mètres plongée dans le noir complet.

Niveau 3

Caresse du vampire : Attaque de contact qui inflige 3d6 dégâts et soigne le PJ de la moitié.

Cercle magique : Protège une zone contre un type de créature.

Colère des damnés : Les cibles dans la zone subissent 3d6 dégâts et sont *entravées*.

Contresort : Réaction qui permet au PJ d'empêcher le lancement d'un sort.

Dissipation de la magie : Annule un effet magique ou un sort.

Forme gazeuse : Transforme une cible consentante en nuage brumeux.

Image majeure : Illusion visuelle, auditive et sensorielle très fidèle qui peut être déplacée.

Langues : La cible comprend et peut parler toutes les langues.

Lever une malédiction : Annule toutes les malédictions qui affectent la cible.

Motif hypnotique : Cibles *charmées* et *neutralisées* dans un cube de 9 mètres.

Peur : Dans un cône de 9 mètres les cibles sont *terrorisées* et fuient.

Vol : La cible obtient la capacité de voler à une vitesse de 18 mètres.

Niveau 4

Bannissement : Envoie la cible dans un demi-plan ou dans son plan d'origine.

Flétrissement : Inflige 8d8 dégâts, le maximum aux créatures végétales.

Porte dimensionnelle : Déplacement instantané jusqu'à 150 mètres.

Terrain hallucinatoire : Permet de maquiller le terrain naturel en un autre.

Niveau 5

Contacter un autre plan : Le PJ peut poser 5 questions à une entité extraplanaire.

Immobiliser un monstre : La cible est *paralysée*.

Rêve : Permet de communiquer à distance avec la cible à travers les rêves.

Scrutation : Permet d'observer et d'écouter la cible à distance, à l'insu de la cible.

Niveau 6

Cercle de mort : Les créatures dans la sphère subissent 8d6 dégâts nécrotiques.

Création de mort-vivant : Crée des goules au service du PJ.

Invoquer une fée : Invoque une fée puissante qui obéit au PJ.

Mauvais œil : Le regard du PJ cause des effets néfastes pendant la durée du sort.

Passage dimensionnel : Forme un passage permettant la téléportation à 150 mètres.

Pétrification : La cible est *entravée*, et potentiellement *pétrifiée*.

Suggestion de groupe : Les cibles suivent les ordres du PJ pendant 24 heures.

Vision suprême : La cible repère les portes cachées par magie et voit le plan éthéré.

Niveau 7

Cage de force : Crée une prison immobile, *invisible* et infranchissable.

Changement de plan : Transporte le PJ et huit alliés sur un autre plan d'existence.

Doigt de mort : Rayon qui inflige 7d8+30 dégâts et peut transformer la cible en zombi.

Forme éthérée : Le PJ entre sur le plan éthéré et peut s'y déplacer.

Niveau 8

Bagou : Minimum 15 aux tests de Charisme, la magie identifie le PJ comme sincère.

Demi-plan : Crée un demi-plan dans lequel des créatures peuvent s'enfermer.

Dominer un monstre : La cible est *charmée*, le PJ contrôle ses actions.

Esprit faible : 4d6 dégâts et la cible voit son Intelligence et son Charisme réduits à 1.

Mot de pouvoir étourdissant : La cible, qui possède moins de 150 PV, est *étourdie*.

Niveau 9

Emprisonnement : Crée une prison dont la cible ne peut s'échapper.

Métamorphose suprême : Transforme une créature en une autre ou en objet.

Mot de pouvoir mortel : La cible, qui possède moins de 100 PV, meurt instantanément.

Prémonition : La cible ne peut pas être *surprise* et bénéficie d'*avantages*.

Projection astrale : Le PJ et ses alliés sont projetés sur le plan astral.

Crédits

Directeur de publication : David Burckle
Responsable de la gamme : Tête Brûlée
Textes : Etienne Goos
Relecture : Loïs Emmanuel Meyer
Illustration de l'écran : Matthew Cowdery
Création graphique : Laura Hoffmann
Mise en page : Jérôme Cordier

Les textes originaux des sorts et les tableaux au dos de l'écran sont tirés du *Manuel des règles* de *Héros & Dragons*.

Comité technique : Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Thomas Robert
Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myvyrrian G, Thomas Robert
Traduction SRD : Jean-Cyril Amiot, Clément Boully, Aurélie Pesséas

Édité par **Black Book Éditions**, 50 rue Jean Zay, 69800 Saint-priest, FRANCE
Imprimé en UE
Dépôt légal : novembre 2017
ISBN (reliée) : 978-2-36328-308-5
ISBN (PDF) : 978-2-36328-309-2






HÉROS&DRAGONS
BLACKBOOK ÉDITIONS

Actions en combat

Ceci n'est qu'un résumé forcément incomplet. La règle se trouve pages 288 et suivantes du *Manuel des règles*.

Aider : la créature aidée obtient l'*avantage* sur son action.
Attaquer : porter une attaque
Chercher : chercher intensivement quelque chose.
Esquiver : désavantage pour les attaques adverses et avantage pour JS Dextérité.
Lancer un sort : quand un sort a un temps d'incantation long.
Se cacher : test de Dextérité (Discrétion) pour réussir.
Se désengager : déplacement sans risque d'attaques d'opportunités
Se précipiter : vitesse de déplacement doublée.
Se tenir prêt : utiliser sa réaction avant début du prochain tour, sous condition de stimulus
Utiliser un objet : interagir avec un objet

Rythme de déplacement

La règle complète se trouve page 271 du *Manuel des règles*.

Rythme	Distance parcourue par...			Effet
	Minute	**Heure**	**Jour**	
Rapide	120 m	6 km	45 km	Malus de -5 à la valeur passive de Sagesse (Perception)
Normal	90 m	4,5 km	36 km	-
Lent	60 m	3 km	27 km	Possibilité d'utiliser la Discrétion

Fatigue et épuisement

Les règles complètes se trouvent page 302 du *Manuel des règles*.

Niveau	Effet
1	*Désavantage* lors des tests de caractéristique
2	Vitesse réduite de moitié
3	*Désavantage* lors des attaques et des sauvegardes
4	Maximum de points de vie réduit de moitié
5	Vitesse réduite à 0
6	Décès

Vision et lumière

La règle complète se trouve page 274 du *Manuel des règles*.

Visibilité réduite	Faible lumière, brume légère, végétation luxuriante	*Désavantage* test Sagesse (Perception) liés à la vision
Visibilité nulle	Ténèbres, brouillard dense, végétation dense	Etat spécial *Aveuglé*

Les compétences

Les règles complètes pour les tests de caractéristiques se trouvent pages 260 et suivantes du *Manuel des règles*.

Force	Dextérité	Intelligence	Sagesse	Charisme
Athlétisme	Acrobaties	Arcanes	Dressage	Tromperie
	Escamotage	Histoire	Perspicacité	Intimidation
	Discrétion	Investigation	Médecine	Représentation
		Nature	Perception	Persuasion
		Religion	Survie	

Degrés de difficulté typiques

Difficulté de l'action	DD
Très facile	5
Facile	10
Modérée	15
Difficile	20
Très difficile	25
Presque impossible	30

Abri

Les règles complètes de l'abri se trouvent page 292 du *Manuel des règles*.

Abri partiel	+2 à la CA et aux JS Dextérité
Abri important	+5 à la CA et aux JS Dextérité
Abri total	Ne peut être visé par des attaques ou des sorts

Les états spéciaux

À terre

» Une créature *à terre* n'a plus l'option que de ramper pour se déplacer, à moins de se relever et de mettre ainsi un terme à son état.
» La créature subit un *désavantage* lors de ses attaques.
» Si un assaillant est à 1,50 mètre ou moins de la créature, il bénéficie d'un *avantage* lors de ses attaques contre la créature. Sinon, il subit un *désavantage*.



Assourdi

» Une créature *assourdie* n'entend plus rien et rate automatiquement tous les tests de caractéristique faisant intervenir des capacités auditives.

Aveuglé

» Une créature *aveuglée* ne voit plus rien et rate automatiquement tout test de caractéristique qui requiert la vue.
» Les jets d'attaque contre la créature bénéficient d'un *avantage*. Les attaques de la créature subissent un *désavantage*.

Charmé

» Une créature *charmée* se trouve dans l'incapacité d'attaquer l'individu qui l'a charmée ou de le cibler avec une capacité ou un effet magique néfaste.
» L'individu qui a charmé la créature bénéficie d'un *avantage* pour toutes les interactions sociales avec celle-ci.



Empoigné

» La vitesse d'une créature *empoignée* devient 0 et elle ne peut plus bénéficier de ses éventuels bonus de vitesse.
» Cet état se termine si l'empoigneur est *neutralisé* (voir cet état).
» L'état se termine également si un effet emporte la créature *empoignée* au-delà de l'allonge de l'empoigneur ou de l'effet d'empoignade, comme cela arrive si une créature est projetée au loin par le sort *vague tonnante*.



Empoisonné

» Une créature *empoisonnée* souffre d'un *désavantage* lors de ses jets d'attaque et de ses tests de caractéristique.

Entravé

» La vitesse de la créature *entravée* tombe à 0 et elle ne peut plus bénéficier de ses éventuels bonus de vitesse.
» Les attaques qui visent la créature bénéficient d'un *avantage*, tandis que les attaques de la créature subissent un *désavantage*.
» La créature souffre d'un *désavantage* lors de ses jets de sauvegarde de Dextérité.

Étourdi

» Une créature *étourdie* est *neutralisée* (voir l'état), incapable de se déplacer et parle en balbutiant.
» La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
» Les jets d'attaque qui visent la créature se font avec un *avantage*.

Inconscient

» Une créature *inconsciente* est *neutralisée* (voir l'état), incapable de se déplacer et de parler et n'a pas conscience de ce qui l'entoure.
» La créature lâche tout ce qu'elle tenait et tombe au sol.
» Si la créature reprend conscience, elle est *à terre*.
» La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
» Les attaques qui visent la créature bénéficient d'un *avantage*.
» Toute attaque qui touche la créature est obligatoirement un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.





Invisible

» Il est impossible de voir une créature *invisible* à moins de recourir à la magie ou à un sens spécial. Quand il s'agit de se cacher, la créature est considérée comme en situation de visibilité nulle. Il est possible de détecter l'endroit où se trouve la créature si elle émet des sons ou laisse des traces.
» Les attaques visant une créature *invisible* souffrent d'un *désavantage* tandis que les attaques de la créature bénéficient d'un *avantage*.



Neutralisé

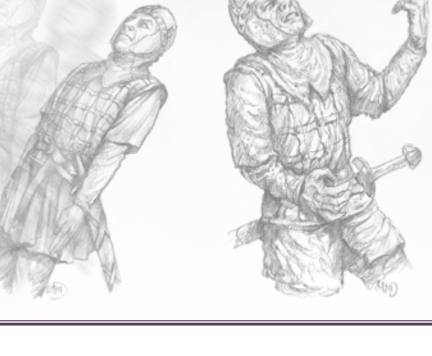
» Une créature *neutralisée* est incapable d'effectuer une action ou une réaction.



Paralysé

» Une créature *paralysée* est *neutralisée* (voir l'état) et ne peut ni parler ni se déplacer.
» La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
» Les attaques visant la créature bénéficient d'un *avantage*.
» Toute attaque qui touche la créature est obligatoirement un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.





Pétrifié

» Une créature *pétrifiée* est transformée en substance solide inanimée (généralement en pierre), de même que tous les objets non-magiques qu'elle transporte. Le poids de la créature est multiplié par dix et elle ne vieillit plus.
» La créature est *neutralisée* (voir l'état), ne peut plus ni parler ni se déplacer et n'a pas conscience de ce qui se passe autour d'elle.
» Les attaques qui visent la créature bénéficient d'un *avantage*.
» La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
» La créature est résistante à tous les types de dégâts.
» La créature est immunisée contre le poison et les maladies, mais les poisons et maladies qui l'affectent déjà ne sont pas neutralisés, leurs effets sont juste suspendus.

Repoussé

» Une créature *repoussée* ne peut pas volontairement s'approcher à moins de 9 mètres de la créature (ou toute autre source) à l'origine de l'effet.
» La créature ne peut plus utiliser de réaction.
» Ses seules actions disponibles sont *se précipiter* et toute action permettant d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer.
» Si la créature n'a nulle part où s'enfuir, elle peut utiliser l'action *esquiver*.



Surpris

» Une créature *surprise* est incapable de se déplacer.
» Une créature *surprise* ne peut entreprendre ni action ni réaction.

Terrorisé

» Une créature *terrorisée* subit un *désavantage* lors de ses tests de caractéristique et de ses jets d'attaque tant que la source de sa frayeur se trouve dans son champ de vision.
» La créature est incapable de se rapprocher de la source de sa frayeur de son plein gré.

Armes et Armures

Les descriptions complètent des armes et armures se trouvent pages 223 et suivantes du *Manuel des règles*.

Nom	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
ARMES DE CORPS-À-CORPS COURANTES				
bâton	2 pa	1d6 contondant	2 kg	Polyvalente (1d8)
dague	2 po	1d4 perforant	0,5 kg	Finesse, légère, lancer (portée 6/18)
gourdin	1 pa	1d4 contondant	1 kg	Légère
hachette	5 po	1d6 tranchant	1 kg	Légère, lancer (portée 6/18)
javeline	5 pa	1d6 perforant	1 kg	Lancer (portée 9/36)
lance	1 po	1d6 perforant	1,5 kg	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)
marteau léger	2 po	1d4 contondant	1 kg	Légère, lancer (6/18)
masse d'armes	5 po	1d6 contondant	2 kg	_
massue	2 pa	1d8 contondant	5 kg	À deux mains
serpe	1 po	1d4 tranchant	1 kg	Légère
ARMES À DISTANCE COURANTES				
arbalète légère	25 po	1d8 perforant	2,5 kg	Munitions (portée 24/96), chargement, à deux mains
arc court	25 po	1d6 perforant	1 kg	Munitions (portée 24/96), à deux mains
fléchette	5 pc	1d4 perforant	0,1 kg	Finesse, lancer (portée 6/18)
fronde	1 pa	1d4 contondant	_	Munitions (portée 9/36)
ARMES DE CORPS-À-CORPS DE GUERRE				
cimeterre	25 po	1d6 tranchant	1,5 kg	Finesse, légère
coutille	20 po	1d10 tranchant	3 kg	Lourde, allonge, à deux mains
épée à deux mains	50 po	2d6 tranchant	3 kg	Lourde, à deux mains
épée courte	10 po	1d6 perforant	1 kg	Finesse, légère
épée longue	15 po	1d8 tranchant	1,5 kg	Polyvalente (1d10)
fléau	10 po	1d8 contondant	1 kg	_
fouet	2 po	1d4 tranchant	1,5 kg	Finesse, allonge
hache à deux mains	30 po	1d12 tranchant	3,5 kg	Lourde, à deux mains
hache d'armes	10 po	1d8 tranchant	2 kg	Polyvalente (1d10)
hallebarde	20 po	1d10 tranchant	3 kg	Lourde, allonge, à deux mains
lance d'arçon	10 po	1d12 perforant	3 k g	Allonge, spéciale
pic de guerre	5 po	1d8 perforant	1 kg	_
marteau de guerre	15 po	1d8 contondant	1 k g	Polyvalente (1d10)
merlin	10 po	2d6 contondant	5 kg	Lourde, à deux mains
morgenstern	15 po	1d8 perforant	2 kg	_
pique	5 po	1d10 perforant	9 kg	Lourde, allonge, à deux mains
rapière	25 po	1d8 perforant	1 kg	Finesse
trident	5 po	1d6 perforant	2 kg	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)
ARMES À DISTANCE DE GUERRE				
arbalète de poing	75 po	1d6 perforant	1,5 kg	Munitions (portée 9/36), légère, chargement
arbalète lourde	50 po	1d10 perforant	9 kg	Munitions (portée 30/120), lourde, chargement, à deux mains
arc long	50 po	1d8 perforant	1 kg	Munitions (portée 45/180), lourde, à deux mains.
filet	1 po	_	1,5 kg	Spéciale, lancer (portée 1,5/4,5)
sarbacane	10 po	1 perforant	0,5 kg	Munitions (portée 7,5/30), chargement

Armure	Prix	Classe d'armure (CA)	Force	Discrétion	Poids
ARMURES LÉGÈRES					
Matelassée	5 po	11 + modificateur de Dex	_	Désavantage	4 kg
Cuir	10 po	11 + modificateur de Dex	_	_	5 kg
Cuir clouté	45 po	12 + modificateur de Dex	_	_	6,5 kg
ARMURES INTERMÉDIAIRES					
Peau	10 po	12 + modificateur de Dex (max 2)	_	_	6 kg
Chemise de mailles	50 po	13 + modificateur de Dex (max 2)	_	_	10 kg
Écailles	50 po	14 + modificateur de Dex (max 2)	_	Désavantage	22,5 kg
Cuirasse	400 po	14 + modificateur de Dex (max 2)	_	_	10 kg
Demi-plate	750 po	15 + modificateur de Dex (max 2)	_	Désavantage	20 kg
ARMURES LOURDES					
Broigne	30 po	14	_	Désavantage	20 kg
Cotte de mailles	75 po	16	For 13	Désavantage	27,5 kg
Clibanion	200 po	17	For 15	Désavantage	30 kg
Harnois	1 500 po	18	For 15	Désavantage	32,5 kg
BOUCLIER					
Bouclier	10 po	+2	_	_	3 kg